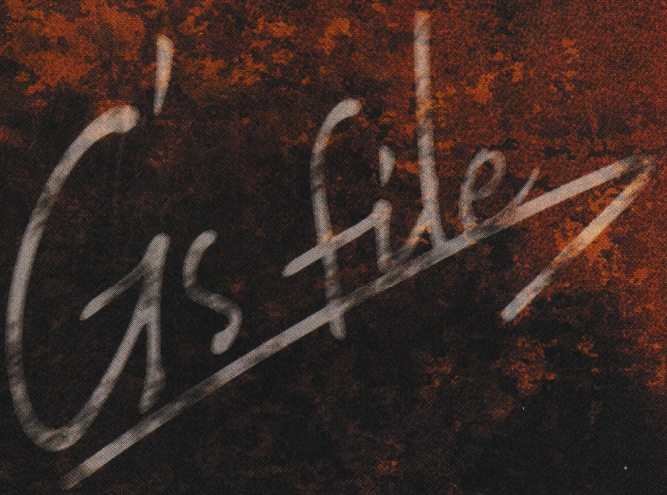
Wii™

THE HOUSE OF THE DEAD™ 2 & 3 RETURN



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SEGA®

Art.-Nr. RRHDPEUR1M 0209/DL

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

WARNING: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Nintendo® Hardware system, Disc or Accessory. The booklet contains important safety information.

AVERTISSEMENT : veuillez vous reporter au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce document contient d'importantes directives de sécurité.

THIS GAME SUPPORTS 50 Hz (576i) AND 60 Hz (480i) MODE.

CE JEU PREND EN CHARGE LES MODES 50 Hz (576i) ET 60 Hz (480i).

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

THIS NINTENDO GAME IS NOT DESIGNED FOR USE WITH ANY UNAUTHORISED DEVICE. USE OF ANY-SUCH DEVICE WILL INVALIDATE YOUR NINTENDO PRODUCT WARRANTY. COPYING OF ANY NINTENDO GAME IS ILLEGAL AND IS STRICTLY PROHIBITED BY DOMESTIC AND INTERNATIONAL INTELLECTUAL PROPERTY LAWS.

INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINE A ETRE UTILISE AVEC UN DISPOSITIF ILLEGAL. L'UTILISATION D'UN TEL DISPOSITIF ANNULERA LA GARANTIE DU PRODUIT NINTENDO. LA COPIE DES JEUX NINTENDO EST ILLEGALE ET STRICTEMENT INTERDITE PAR LES LOIS NATIONALES ET INTERNATIONALES SUR LA PROPRIETE INTELLECTUELLE.

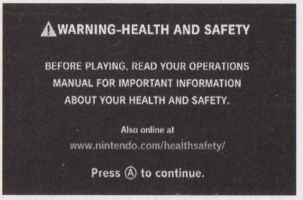
LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, Wii ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Getting Started

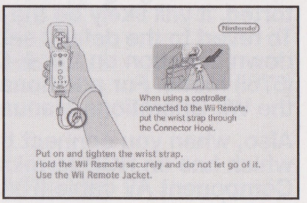
Insert the HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN™ Disc into the Disc Slot. The Wii™ console will switch on. The **Health and Safety Screen**, as shown here, will be displayed. After reading the details press the A Button. The **Health and Safety Screen** will be displayed even if the Disc is inserted after turning the Wii console's power on.



Point at the **Disc Channel** from the Wii Menu Screen and press the A Button.

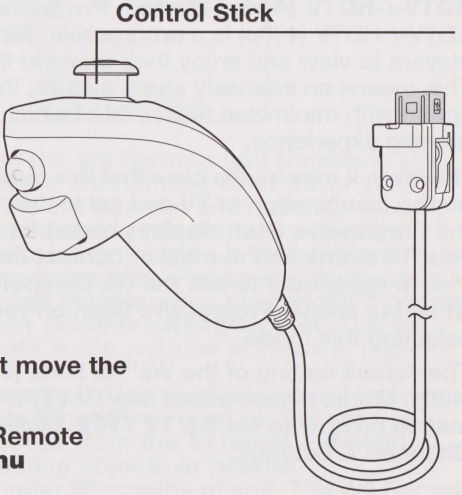
The **Channel Preview Screen** will be displayed. Point at START and press the A Button.

The **Wii Remote™ Wrist Strap Information Screen** will be displayed.
Tighten the strap around your wrist, then press the A Button. The **Title Screen** will be displayed.



Nunchuk™ Neutral Position Reset

NOTE: If the Control Stick is moved out of neutral position when the power is turned on, or when connecting to the Wii Remote™, that position will be set as neutral position, causing incorrect game control during gameplay. To reset the Control Stick, allow it to return to the normal neutral position, then simultaneously hold down the A, B, Plus (+) and Minus (–) Buttons on the Wii Remote for three seconds.

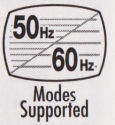


To prevent this from occurring, do not move the Control Stick when:

- Turning on the Wii™ console
- Plugging the Nunchuk into the Wii Remote
- Starting Channels from the **Wii Menu**
- Returning to the **Wii Menu** from games or Channels.

The in-game language depends on the one that is set on your Wii™ console. This game includes five different language versions: English, German, French, Spanish and Italian. If your Wii console is already set to one of them, the same language will be displayed in the game. If your Wii console is set to a different language than those available in the game, the in-game default language will be English. You can change the in-game language by changing the language setting of your Wii console. For further instructions about how to change language settings please refer to the Wii Operations Manual – Channels & Settings.

60Hz (480i) Mode



Modes Supported

Many people don't know what the difference between 50Hz and 60Hz is, but since most modern TV models support 60Hz it's definitely worth finding out if your TV is compatible. In basic terms, Hz (Hertz) is related to the number of frames per second (fps) appearing on your screen.

50Hz produces 25 fps and 60Hz produces close to 30 fps, which may not sound like a big difference, but the increase in quality from 25 to around 30 fps is quite noticeable on-screen. With 60Hz you get a smoother game screen with less flicker and the game running at optimal speed, all of which produces a great gaming experience.

The default setting of the Wii™ console is 50Hz (576i) Mode. To change this, activate 60Hz (480i) Mode by selecting this TV TYPE in the Wii Settings. However, certain (mainly older) TV sets are unable to display games in 60Hz (480i) Mode, and therefore a small number of players could experience difficulties using this display mode on their TVs. To find out if your TV set features 60Hz (480i) Mode, consult your TV instruction manual or contact the manufacturer.

If, after changing the setting to 60Hz (480i) Mode, the screen appears blank or distorted, it will likely be the case that your TV does not support 60Hz (480i) Mode. To revert to the default setting, press RESET on the Wii console while holding the down direction on the +-Control Pad, and the Wii system will restart in 50Hz (576i) Mode. For additional information on how to set the TV TYPE, please refer to the Wii Operations Manual – Channels & Settings.

Also, when you connect the Wii RGB cable (RVL-013) (sold separately) to a TV which has an RGB terminal and PAL60 compatibility, or you connect the Wii Component AV cable (RVL-011) (sold separately) to a TV which has component video inputs, you can enjoy an intensely sharp picture on-screen.

EDTV-/-HDTV (480p) Mode – Progressive Scan

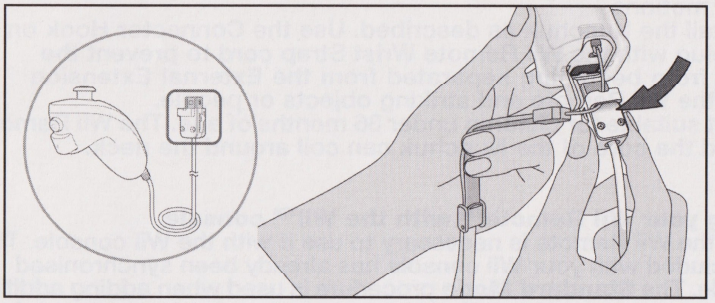
Compatible

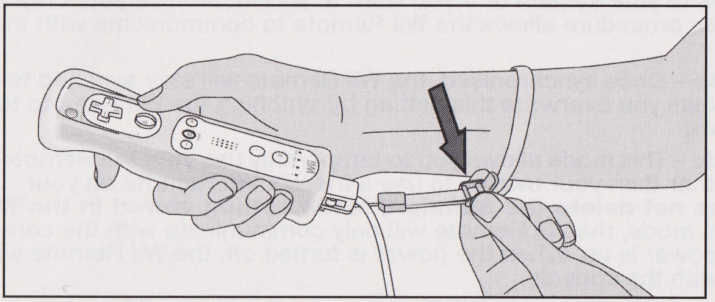
EDTV-/-HDTV (480p) is a progressive display mode that allows players to view and enjoy their game in the best possible quality. This means an intensely sharp picture, the game running at optimal speed with minimised flicker, all of which produces a great gaming experience.

However, it may be the case that this mode cannot be displayed, depending on the combination of TV and cable that you use. To find out if your TV supports the Progressive Scan display needed for the EDTV-/-HDTV (480p) Mode, consult your TV instruction manual or contact the respective manufacturer for details. Please make sure to use the Wii Component AV cable (RVL-011) (sold separately) and to enable Progressive Scan on your display device when selecting this mode.

The default setting of the Wii™ is 50Hz (576i) Mode. To activate EDTV-/-HDTV (480p) Mode, please select this TV TYPE in the Wii Settings. For additional information on how to set the TV TYPE, please refer to the Wii Operations Manual-– Channels & Settings.

CAUTION – USE THE Wii REMOTE™ WRIST STRAP
Feed the cord on the Wii Remote Wrist Strap through the Connector Hook. Insert the Nunchuk™ plug into the External Extension Connector on the bottom of the Wii Remote. Place your hand through the Wii Remote Wrist Strap and hold the Wii Remote firmly in your hand. Slide the strap lock up so that the wrist strap will not fall off your wrist. Do not over-tighten the strap lock so that it's uncomfortable. It should just be tight enough to hold the Wii Remote Wrist Strap in place.





CAUTION: Always keep a firm grip on the Wii Remote and Nunchuk. Use the Wii Remote Jacket (RVL-022) and the Wii Remote Wrist Strap at all times to prevent losing your grip on the Wii Remote and possibly causing damage to the Wii Remote and surrounding objects, or injury to other people. The Wii Remote Jacket will provide protection if the Wii Remote is accidentally thrown or dropped during game play. Please ensure there is sufficient distance from other people and objects when playing Wii™ games. Stop playing and dry your hands if they become sweaty or wet. The Wii Remote responds to minor movements so do not use excessive, rapid or wide swinging motions.
Be sure to install the Nunchuk as described. Use the Connector Hook on the Nunchuk plug with the Wii Remote Wrist Strap cord to prevent the Nunchuk plug from becoming separated from the External Extension Connector on the Wii Remote and striking objects or people.
WARNING: Not suitable for children under 36 months of age. The Wii Remote Wrist Strap and the cord of the Nunchuk can coil around the neck.

CAUTION: Always keep a firm grip on the Wii Remote and Nunchuk. Use the Wii Remote Jacket (RVL-022) and the Wii Remote Wrist Strap at all times to prevent losing your grip on the Wii Remote and possibly causing damage to the Wii Remote and surrounding objects, or injury to other people. The Wii Remote Jacket will provide protection if the Wii Remote is accidentally thrown or dropped during game play. Please ensure there is sufficient distance from other people and objects when playing Wii™ games. Stop playing and dry your hands if they become sweaty or wet. The Wii Remote responds to minor movements so do not use excessive, rapid or wide swinging motions.
Be sure to install the Nunchuk as described. Use the Connector Hook on the Nunchuk plug with the Wii Remote Wrist Strap cord to prevent the Nunchuk plug from becoming separated from the External Extension Connector on the Wii Remote and striking objects or people.
WARNING: Not suitable for children under 36 months of age. The Wii Remote Wrist Strap and the cord of the Nunchuk can coil around the neck.

Synchronising your Wii Remote™ with the Wii™ console

Synchronising the Wii Remote is necessary to use it with the Wii console. The Wii Remote included with your Wii console has already been synchronised with the console. The **Standard Mode** procedure is used when adding additional Wii Remotes to your system or if you want to re-synchronise your original Wii Remote. This procedure allows the Wii Remote to communicate with the console.

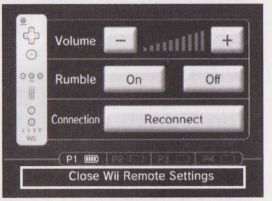
Standard Mode – Once synchronised, the Wii Remote will stay synched to the console unless you overwrite this setting by synching the Wii Remote to a different console.

One Time Mode – This mode allows you to temporarily use your Wii Remote on a console other than your own or to use a friend's Wii Remote on your console. **It does not delete the Standard Mode setting stored in the Wii Remote.** In this mode, the Wii Remote will only communicate with the console while the power is on. When the power is turned off, the Wii Remote will lose its synch with the console.

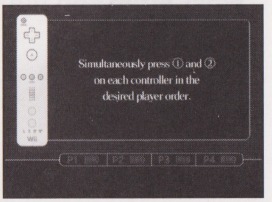
- A Wii console can have up to 16 Wii Remotes synched to it – 10 in **Standard Mode** and 6 in **One Time Mode**.
- Only a Wii Remote in **Standard Mode** can turn the console power on or off.

One Time Mode Synchronisation

NOTE: This mode temporarily removes **Standard Mode** synchronisation setup for all Wii Remotes until the power of the Wii console is turned off. When the power is turned back on again, the **Standard Mode** settings will return.

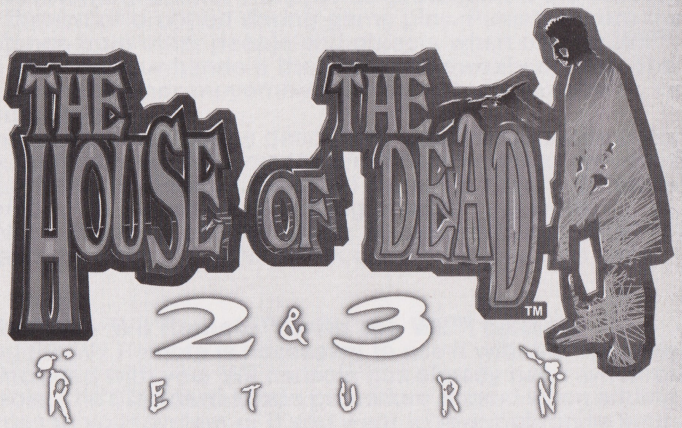


1. Press the HOME Button on a Wii Remote that is synchronised with the console.
2. Select the Wii REMOTE SETTINGS option from the **Home Menu Screen**, then select the RECONNECT option.
3. Press the 1 and 2 Buttons simultaneously on the Wii Remote that you want to synchronise with the console. **The order in which you synchronise Wii Remotes will set the player order for multiplayer games.**
4. The Player LED will blink during the synching process. Hold the buttons down until the blinking stops which indicates that the connection is complete.



For more information please refer to the Wii Operations Manual – System Setup.

Thank you for purchasing THE HOUSE OF THE DEAD™ 2 & 3 RETURN. Please note that this software is designed only for use with the Wii™. Be sure to read this instruction booklet thoroughly before you start playing.



Contents

Story 9
Controls 10
Wii Remote Calibration 12
Starting the Game 13
THE HOUSE OF THE DEAD 2 14
- Arcade Mode 15
- Original Mode 16
- Boss Mode 17
- Training Mode 18
- Items 19

THE HOUSE OF THE DEAD III 20
- Arcade Mode 22
- Time Attack 23
- Items 24

Rankings 24
Tutorial Movies 24
Options 25
Tips for AMS Rookie Agents 26
Customer Support 27
Warranty 28
▮▮ 29

Story

As a special agent in the AMS, you have full access to the top secret events that occurred as a result of Dr. Curien's daring scientific experiments. Please familiarize yourself with this very peculiar case.

December 1998
It is unclear if Dr. Curien's latest experiment was intended to wipe out mankind or whether it was a horrible accident. Agents Thomas Rogan and G were dispatched to the Curien mansion where they encountered Dr. Curien's "masterpiece" - a horrific creature named "Type00 Magician." Regrettably, the creature cost the doctor his life. The matter was resolved by Agents Thomas Rogan and G.

February 2000
Violent rioting was reported in a small town and Agents Gary and James were sent to stabilize the situation. Strange findings similar to those in the Curien case were found and traced to a man known only as Goldman. It is possible there is a link between the two cases. More evidence is needed.

2002
An urgent, official request was received from the government of an unspecified country; all available agents were sent to investigate "bizarre" occurrences. Soon after, more events of this nature were reported from several countries around the world.

2003
The events of 2002 were not in fact concluded and incidents with horrific creatures are now widespread around the globe. Paranoid citizens must be controlled, as disorder and chaos are commonplace. The cause of these events is still unknown, but the overall effects have been devastating on a global level.

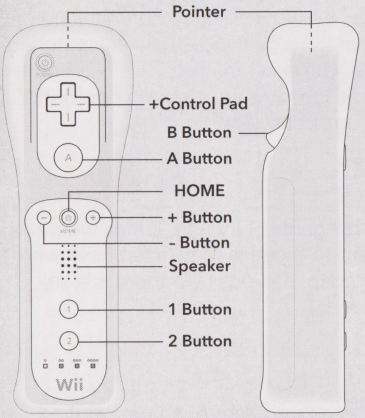
October 2019
Survivors identify the EFI Research Facility as the force behind the world collapse. Recognizing the urgency of the situation, AMS authorities send in former agent Thomas Rogan. Within moments, however, all contact is lost with Agent Rogan. A non-stop search is in progress.

October 31, 2019
Agent G and Lisa Rogan, daughter of Thomas Rogan, are dispatched to the EFI Research Facility where they encounter apocalyptic conditions. Astonishing facts, previously concealed, lead them to an unexpected confrontation and a conclusion that will change everything. Details cannot be revealed at this time.

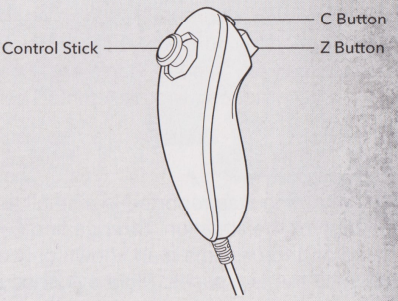
Controls

This game is played using the Wii Remote™ alone or with the Nunchuk™. See the Wii Operations Manual for details on how to connect the Wii Remote and the Nunchuk. Note also that the Wii Remote will provide audio and rumble functionality which can be adjusted from the HOME Menu.

Wii Remote



Nunchuk



BUTTON ASSIGNMENTS

When using the Wii Remote alone, the controls are as follows:

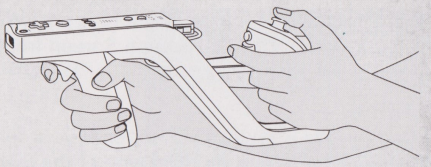
BUTTON	MENU SCREEN	DURING THE GAME
Pointer	*- not used -*	Aim/Reload (see next page)
+Control Pad	Select Menu item	*- not used -*
A Button	Enter selection	*- not used -*
B Button	Enter selection	Shoot
1 Button	Exit	Skip events
+ Button	*- not used -*	Pause the Game
– Button	Exit	Skip events
HOME	HOME Menu	HOME Menu

With Nunchuk Style, the following controls are also available (in addition to the controls with Wii Remote):

BUTTON	MENU SCREEN	DURING THE GAME
Control Stick	Select Menu item	*- not used -*
C Button	Exit	Skip events
Z Button	Enter selection	Shoot (while holding B Button)

Wii ZAPPER™ STYLE

This game is also designed to be played with the Wii Zapper from Nintendo. See the Wii Zapper Operations Manual for details on how to attach the Wii Remote and the Nunchuk to the shell of the gun accessory.



Here are the controls in Wii Zapper Style:

BUTTON	MENU SCREEN	DURING THE GAME
+Control Pad	Select menu Item	*- not used -*
Control Stick	Select menu Item	*- not used -*
A Button	Enter selection	*- not used -*
B Button	Enter selection	Shoot
C Button	Exit	Skip events
Z Button	Enter selection	Shoot*
1 Button	Exit	Skip events
+ Button	*- not used -*	Pause the Game
– Button	Exit	Skip events
HOME	HOME Menu	HOME Menu

* To shoot using the Z Button, you must press and hold the B Button first.

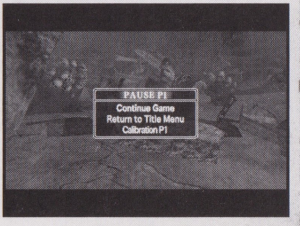
AIMING AND RELOADING

During the game, a target cursor will appear when you point your Wii Remote towards the TV screen. This target will be used to aim at the enemies. To aim, simply point the Wii Remote towards the desired area.

If you run out of ammunition, you can reload by aiming off the screen.

PAUSE MENU

Press the + Button during the game to pause the game and open the Pause Menu. You can either press the + Button again to resume the game, or select from the following menu items:



Continue Game. . . . . Resume gameplay.

Return to Title Menu. . . Quit the game.

Calibration P1 . . . . . Calibrate Player 1's Wii Remote.

Calibration P2 . . . . . Calibrate Player 2's Wii Remote.

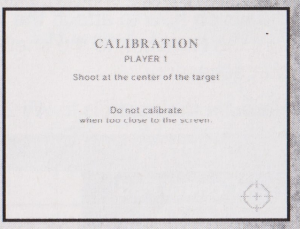
* Only the player who paused the game can calibrate his/her Wii Remote.

Wii Remote Calibration

The calibration of the Wii Remote is performed separately for Player 1 and Player 2. You can access the Calibration Screen from the Options Screen or from the Pause Menu during the game.

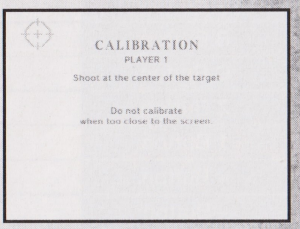
STEP 1

Point the Wii Remote/Wii Zapper at your television screen. A target will be displayed at the lower right corner of the screen. Aim and shoot at it.



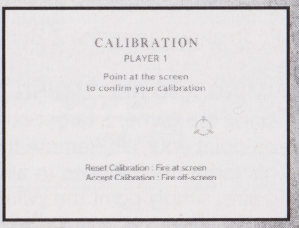
STEP 2

Next, the target will be displayed at the top left corner of the screen. Aim and shoot at it.



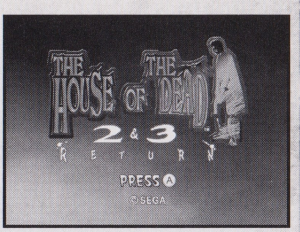
STEP 3

When you point at the screen, the target cursor will move towards wherever you aim within the screen. Point off-screen, and the target cursor disappears. Aim off-screen and shoot to confirm and exit. If you don't confirm, aim at the screen and shoot to repeat the steps.

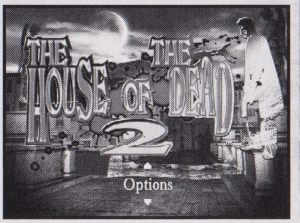


Starting the Game

Press the A/B/Z Button to display the Game Select Menu. Use the +Control Pad/Control Stick up/down to select the game to play (**THE HOUSE OF THE DEAD 2** or **THE HOUSE OF THE DEAD III**). From the Main Menu of the selected game, use the +Control Pad/Control Stick up/down to select the mode.

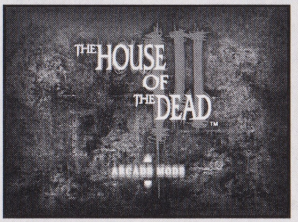


THE HOUSE OF THE DEAD 2 14
- Arcade Mode 15
- Original Mode 16
- Boss Mode 17
- Training Mode 18
- Items 19
- Rankings 24
- Tutorial Movies 24
- Options 25



✷ Select **Exit the HOUSE OF THE DEAD 2** to return to the Game Select Menu.

THE HOUSE OF THE DEAD III 20
- Arcade Mode 22
- Time Attack 23
- Items 24
- Rankings 24
- Tutorial Movies 24
- Options 25



✷ Select **Exit THE HOUSE OF THE DEAD III** to return to the Game Select Menu.

NOTES ON TWO-PLAYER PLAY

Some modes can be played with two players together as a team. To start the two-player play, have Player 1 start the game, then Player 2 press the A Button to join in. The Continue Credits will be shared by both players.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

GAME SCREEN

1 Target Cursor
Indicates where you are aiming.

2 Remaining Bullets
The number of bullets left. Reload before you run out!

3 Life
This is reduced when you take damage or mistakenly harm a civilian. Life increases with special items. When your Life runs out, the Continue Message will be displayed.

4 Credit(s)
The number of available Continues. When all Credits have been used up, the game is over.

5 Boss Life Gauge
This gauge falls when the boss takes damage. When the gauge reaches zero, the boss is defeated.

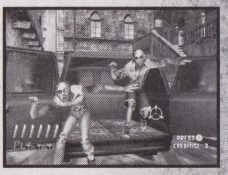
6 Time
Shows the time taken to defeat the boss during the Boss Mode (p.15).

✷ With two-player play, the Bullets and Life for Player 2 will be displayed on the right side of the screen.

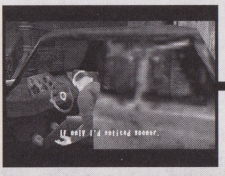
BRANCHING STORY SYSTEM

This game uses a "branching story system" in which the course of events is affected by the actions taken by the player. Consequently, even the most veteran players can find something new in the course of gameplay.

For Example:
Townspeople are being attacked by zombies!



Rescue succeeds!



Rescue fails...

Arcade Mode

This mode is a faithful reproduction of the arcade version of THE HOUSE OF THE DEAD 2.

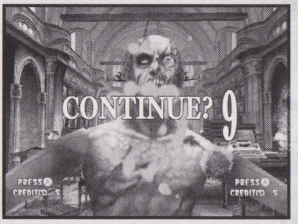
GETTING STARTED

Select Arcade Mode from the menu screen and press the A/B/Z Button. The game starts after the opening sequence.

CONTINUE/GAME OVER

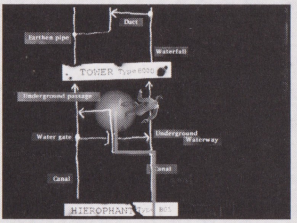
When your Life runs out, the Continue Message will be displayed. You may continue by pressing the A/B/Z Button before the count reaches zero. But when you run out of Credits, the game is truly over!

- You can quicken the count by pressing 1/–/C Button.



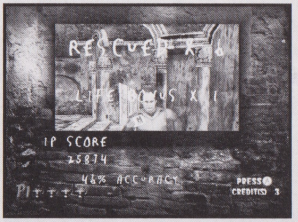
THE PATH SCREEN

After the game is over, the Path Screen is displayed and the courses you have followed so far are shown.



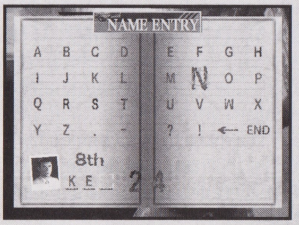
SCORE SCREEN/GAME CLEAR SCREEN

Once a Chapter has been cleared, the Score Screen is displayed, and the following statistics are shown. When all Chapters have been cleared, you will be judged on your overall performance.



HI-SCORE ENTRY

The Name Entry Screen is displayed if your record in Arcade, Original or Boss Mode is among the top ten. Enter three letters for your name before the count reaches zero. Select "←" to return to the previous letter. Select **END** to register your name.

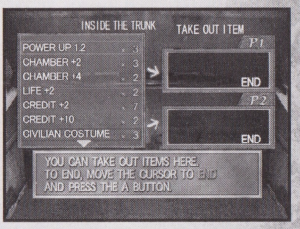


Original Mode

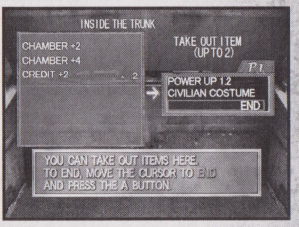
Collect items to help you clear the levels. Original Mode is ideal for anyone who feels that the Arcade Mode is too difficult.

ITEM SELECTION SCREEN

Use this screen to choose which items to equip. With one-player play, up to two items may be carried at once. With two-player play, each player can carry only one. Use the +Control Pad/Control Stick up/down to select items from the Trunk and press the A/B/Z Button to move items to the Equipped Items Window.



When the allowed number of items have been selected, the cursor moves to **END**. To change the item currently equipped, use the +Control Pad/ Control Stick up/down to select an item and press the A/B/Z Button to return the item to the Trunk.



✷ Once the item is used, it will disappear from the list the next time you play.

USING ITEMS TOGETHER

Some items reveal extraordinary characteristics when used together, but some items cannot be used together (in which case the message "THESE ITEMS CANNOT BE COMBINED" is displayed). Try to figure out which combinations work best!

OBTAINING ITEMS

Items are hidden in barrels, drums, and other locations. Shoot containers to reveal items, then shoot an item to obtain it. Items obtained are stored in the trunk.

PLAY THE MINI-GAME TO EARN ITEMS

If a certain requirement is met, you will play a Mini-Game immediately after you start up the system with THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN disc and select THE HOUSE OF THE DEAD 2 from the Game Select Screen. Fight off the zombies and you will earn items that can be used in the Original Mode.

The mini-game may be skipped by pressing 1/–/C Button.

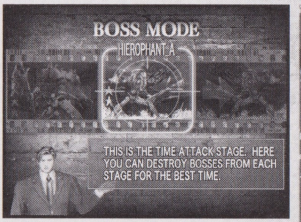
Boss Mode

Take on the bosses of each Chapter and destroy them in the shortest time possible. This mode is for one player only.

BOSS SELECTION SCREEN

Use the +Control Pad/Control Stick left/right to select a boss. If the selected boss has multiple stars, use the +Control Pad/Control Stick up/down to select the amount (see below). The more stars a boss has, the more difficult it will be to defeat them. Press the A/B/Z Button to begin a boss fight.

Press the 1/–/C Button to exit the mode.



JUDGMENT	Chapter 1 Boss
HIEROPHANT A/B	Chapter 2 Boss
TOWER A/B	Chapter 3 Boss
STRENGTH A/B	Chapter 4 Boss
MAGICIAN	Chapter 5 Boss

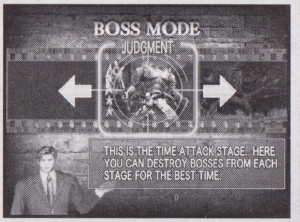
- The location at which the A/B bosses will appear varies according to the route that you take during Arcade Mode or Original Mode.
- Additional selections become available, if certain requirements are met.

GAME OVER

The game ends when your character runs out of Life. There are no Continues in this mode.

INCREASING STARS

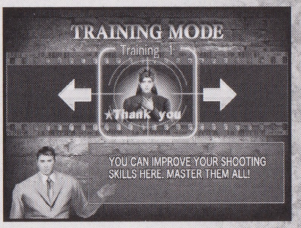
The number of stars indicates the highest difficulty level of the Boss selected. When selecting the session, choose the number of stars for the difficulty level you wish to play in. If you defeat the boss at their highest level of difficulty, another star will be added. The five red stars indicate that you have successfully cleared the Boss at their most difficult level.



Training Mode

Hone your gameplay techniques in this mode. The techniques you practice range from the basics to advanced tactics. This mode is for one player only.

TRAINING SELECTION SCREEN



Use the +Control Pad/Control Stick left/right to select a training session. James will describe the type of training. If there are two or more stars for the selected training, use the +Control Pad/Control Stick up/down to choose between them. Press the A/B/Z Button to start the training. When you enter the Training Mode for the first time, only **Training 1** is available.

Press the 1/–/C Button to exit the mode.

TRAINING CLEAR/CONTINUE

After a training session is cleared, the message "Success" will be displayed. Press the A/B/Z Button to return to the Training Selection Screen. If the training is not cleared, the Continue Screen will appear. Use the +Control Pad/Control Stick left/right to select one of the following options:

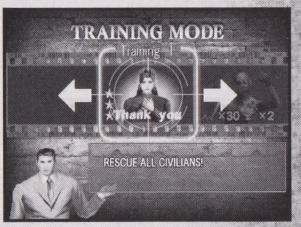
AGAIN . . . Try again.

QUIT . . . . Quit the training and return to the Training Selection Screen.

INCREASING TRAINING SESSIONS AVAILABLE

If you clear the most advanced training session available, more training sessions will be unlocked.

INCREASING STARS FOR A SESSION



Clear a training session and a star like the one on the lower right will appear. The stars indicate the difficulty level — difficulty increases with the number of stars. Clear a training session at the highest difficulty level currently available to increase the number of stars for that session.

Items

There are various items to be found in the Arcade Mode and Original Mode. Here is an introduction to some of the items:

First Aid Kit
ARCADE ORIGINAL
Adds one more Life.

Gold Coin
ARCADE ORIGINAL
Bonus points.

Gem
ARCADE ORIGINAL
Bonus points.

Golden Frog
ARCADE ORIGINAL
Bonus points.

Chamber +2
ORIGINAL
Two more bullets are added to the magazine.

Credit +2
ORIGINAL
Get two more Credits.

Power Up 1.2
ORIGINAL
The normal power of the bullets are increased by 1.2.

Amy Costume
ORIGINAL
The player's character will become Amy.

Shotgun
ORIGINAL
Bullets spread to hit a wider target area.

Machine Gun
ORIGINAL
Automatically fires six bullets every time the trigger is pulled.

EXPLANATION OF THE TAGS

ARCADE An item found in Arcade Mode.

ORIGINAL An item found in Original Mode.

* The Power-Up Items found in Original Mode cannot be used in Arcade Mode.

GAME SCREEN

❶ Target Cursor
Indicates where you are aiming.

❷ Remaining Shells
The number of shells left. Reloading refills the gun with the maximum number of shells.

❸ Life
This is reduced when you take damage from zombies. Life increases with special items and on the successful completion of "Teamwork Events" (see p.19). When all Life runs out, the Continue Message will be displayed.

❹ Credit(s)
The number of available Continues. When all Credits have been used up, the game is over.

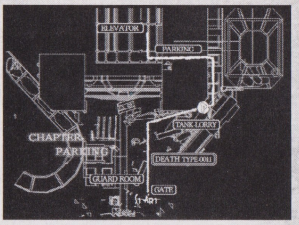
❺ Boss Life Gauge
Decreases when the boss takes damage. When the upper gauge reaches zero, the boss is defeated. The lower gauge falls when specific targets are hit, and once the lower gauge reaches zero, the boss' attack can be stopped if you drain his health before the next attack.

❻ Time
Displayed when playing in Time Attack Mode, indicating the time remaining. The game ends when the time reaches zero. Time decreases when you take damage from monsters and increases when creatures are destroyed quickly, as items are acquired, and after the successful completion of "Teamwork Events" (see p.19).

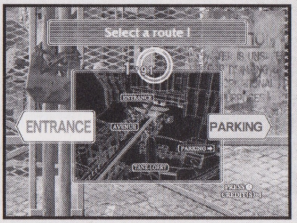
* With two-player play, the Shells and Life for Player 2 will be displayed on the right side of the screen.

BRANCHING STORY SYSTEM

The course of the game is affected by the actions taken by the player. The story changes based on the course chosen. Discover the whole story by playing through all possible paths!



The system differs from THE HOUSE OF THE DEAD 2 in that you will be asked to select a route at a point where the branching occurs. To select, either point at the route to take, or use the +Control Pad/Control Stick to highlight the route. Press the A Button or shoot to proceed with the route.



TEAMWORK EVENTS

In the course of the game, players working side by side will sometimes find themselves in dangerous situations. When, for example, one player is trapped by zombies, it is up to the remaining player to defeat the zombies before their partner is attacked. Rescuing your partner will result in a bonus. In Arcade Mode, you will both receive another Life, while in Time Attack Mode, you both receive more time.

- Even if the player in trouble is attacked before he/she can be rescued, he/she will not die, nor will his/her current time be reduced.
- Your shots will not harm the player in trouble.

Defeat the zombies with the **DANGER** mark to carry out a successful rescue.

Arcade Mode

This mode is a faithful reproduction of the arcade version of THE HOUSE OF THE DEAD III. Clear all Chapters without using up your Life. Life decreases when you are attacked by zombies, and it increases when Life Bonuses and First Aid Kits are picked up or events are successfully completed.

GETTING STARTED
Select Arcade Mode from the Menu Screen and press the A/B/Z Button. The game starts after the opening sequence.

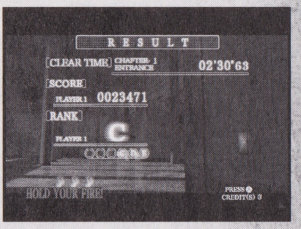
CONTINUE/GAME OVER
When your Life has been spent, the Continue Screen will be displayed. You may continue by pressing the A/B/Z Button before the count reaches zero. But when you run out of Credits, the game is truly over!

THE RESULT SCREEN
Between Chapters a Result Screen is shown, indicating your rank for each Chapter. Life Bonuses are awarded for a high ranking. When all Chapters have been cleared, your overall rank will be shown.

CLEAR TIME . . Time Taken to clear the Chapter.

SCORE . . . . . Total Score.

RANK. . . . . Rank for the Chapter.



HI-SCORE ENTRY
The Name Entry Screen is displayed if your record in Arcade or Time Attack Mode is among the top ten. Enter three letters for your name before the count reaches zero. Select "←" to return to the previous letter. Select **END** to register your name.

Time Attack

In Time Attack Mode, you must get as far as possible within the time allotted. Taking damage from monsters decreases the time remaining, while defeating monsters and successfully completing Teamwork Events increases it. Make the most of time bonuses. And remember, defeating zombies quickly is the key!

TIME ATTACK MODE RULES

- Only one Credit is provided, and there are no Continues.
- This mode is for one player only.
- Initial starting time is 30 seconds.
- Difficulty level is **NORMAL**.

A TIME INCREASE IS AWARDED FOR

- Defeating a zombie.
- Completing a Teamwork Event.
- Obtaining an item (Clock).
- Receiving a "high rank" on the Results Screen at the end of the Chapter.

THE RESULT SCREEN

Between Chapters a Result Screen is shown, indicating your rank for each Chapter. Life Bonuses are awarded for a high ranking. When all Chapters have been cleared, your overall rank will be shown.

TOTAL TIME PLAYED . . Total time played.

RANK. . . . . Rank for each Chapter.

SCORE . . . . . The final score you have obtained.

TIME LEFT . . . . . Time remaining when the game was completed.

TOTAL RANK. . . . . Final overall rank.

DR. CURIEN'S ANALYSIS Dr. Curien gives you an analysis and comments on your gameplay.

Items

Oil drums and cardboard boxes that appear in the game sometimes contain hidden items. Shoot them one or more times to reveal the item, then shoot again to obtain it.

First Aid Kit
Pick this up to add one Life.

Clock
Increases the time remaining during Time Attack Mode.

Gold Coin
Adds 300 bonus points per coin.

Golden Frog
Adds 1,000 bonus points.

Twisted Coin
Adds 200 bonus points.

Mini Magician
Adds 2,000 bonus points.

Mecha Zombie
Adds 3,000 bonus points.

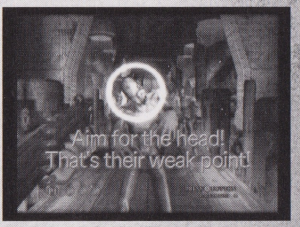
Crystal Coin
Earn bonus points, which increase with each consecutive hit. (1 coin = 100 points; up to a maximum of 1,500 points can be obtained with consecutive hits).

Rankings

Rankings can be accessed from either game. It will show the top ten rankings for Arcade, Original, and Boss Modes (separately for each Boss) in THE HOUSE OF THE DEAD 2, and for Arcade and Time Attack Modes in THE HOUSE OF THE DEAD III. Use the +Control Pad/Control Stick left/right to change pages. Press the 1/–/C Button to return to the Main Menu Screen.

Tutorial Movies

If you play the Arcade Mode of either game for the first time, a Tutorial Movie will be played before the game. If a certain requirement is met, another Tutorial Movie will be played the next time you play the game. These movies can be watched later by selecting **Tutorial Movies** from the Main Menu Screen of either game.



Options

You can change various settings of the game. Use the +Control Pad/Control Stick up/down to select the menu item, and press the A/B/+/Z Button to enter. Use the +Control Pad/Control Stick left/right to change the value of the selected menu item. Select **DEFAULT** to return all settings to their default value. Select **EXIT** to exit to the previous screen with changes.

CALIBRATION
Adjust your aim. Select who will adjust the aim, Player 1 or Player 2. Then follow the direction on p. 6 to adjust your aim.

GAME SETTINGS
Change settings for the current game.

DIFFICULTY . . . .Select a difficulty level for the game.

LIFE . . . . . .Set the initial amount of Life.

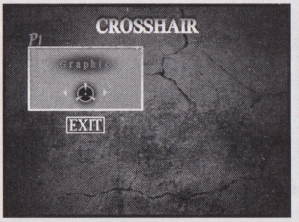
CREDIT(S) . . . . . .Set the number of Credits.

BLOOD COLOR. .Set the color of zombie blood.

VIOLENCE . . . . . .Set the level of violence. (Not available for THE HOUSE OF THE DEAD 2).

✷ If you either clear the game or meet certain requirements, additional difficulty levels (Very Easy and Very Hard) and amount of Life (up to five) and Credits (up to nine) become available.

CROSSHAIR
Each player can change the appearance of the target mark. For added challenge, try selecting **DISABLE** to play without the target mark.



SOUND
Adjust the volume level of the game:

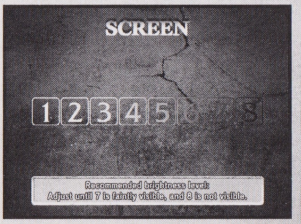
BGM . . . . . .Music volume.

SFX . . . . . .Sound effect volume.

VOICE . . . . . .Voice volume.

✷ The sound setting of the speaker and rumble functionality of Wii Remote are adjusted in the HOME Menu.

SCREEN
When this is selected, a test pattern will be displayed. Manually adjust the brightness level of your television screen for better performance. Press any button to exit.



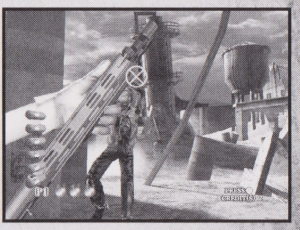
Tips for AMS Rookie Agents

Agent G here. Welcome to AMS. Let me give you some advice, rookie. It's rough out there, but if you keep these points in mind and hone your skills, you might just get through this alive.

1. Strategize who to shoot first
When enemies attack you, don't just blast them randomly. Look at where they're coming from and what they're doing, and decide which enemy to shoot first. Don't forget, shooting at the closest enemy first isn't necessarily the right call.

2. Aim for their weakest point
The weak point of any zombie is its head. Go for a headshot whenever possible. Even the most persistent zombie can't shrug off a bullet between the eyes.

3. Choose carefully when to reload
While reloading, you cannot shoot. Consider how many rounds of ammo you have left and try to determine when you have a window to reload. Keep a cool head and you'll be fine.



Also, if you clear both THE HOUSE OF THE DEAD 2 and THE HOUSE OF THE DEAD III, a brand new mode will become available. What is this new mode? Go and find out! We wish you good luck.

Customer Support

Please check
www.sega-europe.com/support or
call **0870 010 8002** (local rate)
for details of product support in your region.

Register online at **www.sega-europe.com**
for exclusive news, competitions, email updates and more.

Be the Best.
Hints, Tips and Strategy
for the latest SEGA games.

09065 558877

£1 per minute at all times, please ensure that you have the bill payers permission before dialling. Over 16s only. UK only. Prices subject to change without notice.

Warranty

WARRANTY: SEGA Europe Limited warrants to the original buyer of this Game (subject to the limitation set out below), that this Game will perform under normal use substantially as described in the accompanying manual for a period of one hundred and eighty (180) days from the date of first purchase. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have statutory or other rights under your local jurisdiction which remain unaffected.

WARRANTY LIMITATION: This warranty shall not apply if this Game is used in a business or commercial manner and/or if any defect or fault result from your (or someone acting under your control or authority) fault, negligence, accident, abuse, virus, misuse or modification of the Game after purchase.

WARRANTY CLAIM: If you discover a problem with this Game within the warranty period, you should return the Game together with a copy of the original sales receipt, packaging and accompanying documentation with an explanation of the difficulty you are experiencing either to the retailer from where you bought the game or call the technical support section (details set out in this manual) who will provide you with the relevant details for returns. The retailer or Sega will either repair or replace the Game at their option. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or ninety (90) days from receipt of the replacement Game, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive an amount up to the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or the price you paid for the Game) is your exclusive remedy.

LIMITATION: TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED BY LAW (BUT SPECIFICALLY NOT LIMITING ANY LIABILITY FOR FRAUD OR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY SEGA'S NEGLIGENCE), NEITHER SEGA, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR INCIDENTAL DAMAGE, DAMAGE TO PROPERTY, LOSS OF PROFITS, LOSS OF DATA OR COMPUTER OR CONSOLE FAILURE, ANTICPATED SAVINGS, BUSINESS OPPORTUNITY OR GOODWILL WHETHER ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSS.

Unless otherwise noted, the example companies, organisations, products, people and events depicted in the game are fictitious and no association with any real company, organisation, product, person or event is intended or should be inferred.

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights are reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.

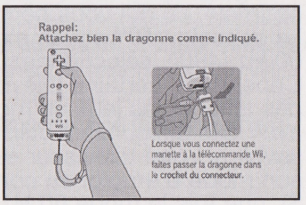
Commencer à jouer

Insérez le disque HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN™ dans la fente de chargement pour allumer la console Wii™ et afficher l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console Wii.

Pointez la chaîne disques sur le menu Wii et appuyez sur le bouton A.

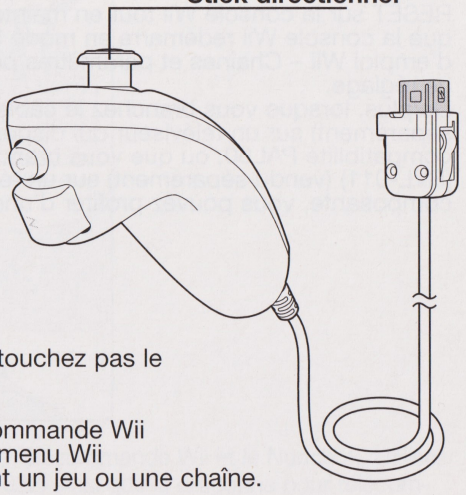
L'écran de présentation de la chaîne s'affiche. Pointez DEMARRER et appuyez sur le bouton A.

L'écran d'avertissement sur la dragonne s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A. La séquence d'introduction commence alors.



Réinitialisation de la position neutre du Nunchuk™

NOTE-: si le Stick directionnel n'est pas en position neutre lorsque vous allumez la console ou connectez le Nunchuk à la télécommande Wii, cette position deviendra la nouvelle position neutre et entraînera des problèmes de contrôle durant vos parties. Pour réinitialiser la position neutre, veillez à ce que le Stick directionnel soit bien droit, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons A, B, + et – sur la télécommande Wii pendant trois secondes.



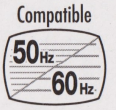
Pour éviter que cela ne se produise, ne touchez pas le Stick directionnel lorsque-:

- vous allumez la console Wii™
- vous connectez le Nunchuk à la télécommande Wii
- vous démarrez une chaîne à l'aide du menu Wii
- vous retournez au menu Wii en quittant un jeu ou une chaîne.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Wii™. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre console Wii est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Si votre console Wii est réglée sur une autre langue que celles disponibles dans le jeu, l'anglais sera la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre console Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Wii™. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre console Wii est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Si votre console Wii est réglée sur une autre langue que celles disponibles dans le jeu, l'anglais sera la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre console Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations.

Mode 60 Hz (480i)



Nombreux sont ceux qui ne connaissent pas la différence entre le 50 Hz et le 60 Hz, mais comme la plupart des téléviseurs modernes prennent en charge le 60 Hz, cela vaut la peine de vérifier si votre téléviseur est compatible. En quelques mots, les Hertz (Hz) expriment le nombre d'images par seconde affichées sur votre écran.
En 50 Hz, l'écran affiche 25 images par seconde, contre 30 en 60 Hz-: la différence peut paraître minime, mais l'image gagne indéniablement en qualité quand on passe de 25 à environ 30 images par seconde. En 60 Hz, l'image est plus lisse, moins clignotante et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique.
La console Wii™ est en mode 50 Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode 60 Hz (480i), sélectionnez TYPE DE TELEVISEUR dans les paramètres Wii. Cependant, certains téléviseurs, principalement les plus anciens, ne peuvent pas afficher les jeux en mode 60 Hz (480i) et certains joueurs peuvent donc avoir des difficultés à utiliser ce mode d'affichage sur leur téléviseur. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec le mode 60 Hz (480i), consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant.
Si, une fois le mode 60 Hz (480i) activé, votre écran n'affiche aucune image ou si l'image est déformée, il est probable que votre téléviseur ne prenne pas en charge le mode 60 Hz (480i). Pour revenir au réglage par défaut, appuyez sur RESET sur la console Wii tout en maintenant bas enfoncé sur la manette+pour que la console Wii redémarre en mode 50 Hz (576i). Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage.
De plus, lorsque vous branchez le câble RVB Wii (RVL-013) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée RVB et d'une compatibilité PAL60, ou que vous branchez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée vidéo composante, vous pouvez profiter d'une image bien plus nette.

Mode EDTV/HDTV (480p) – Progressive Scan

Compatible EDTV/HDTV

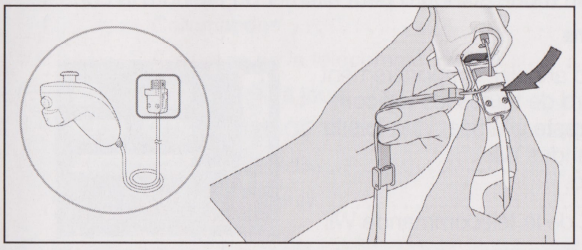
EDTV/HDTV (480p) est un mode d'affichage à balayage progressif qui permet d'obtenir la meilleure qualité d'image possible. Avec ce mode, l'image est plus précise et moins clignotante, et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique.

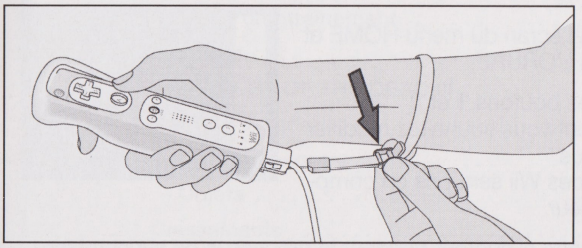
Dans certains cas, ce mode ne peut pas être affiché, cela dépend de la combinaison téléviseur-câble que vous utilisez. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec l'affichage Progressive Scan nécessaire pour le mode EDTV/HDTV (480p), consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant pour plus de détails. Assurez-vous que vous utilisez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) et paramétrez votre téléviseur pour le Progressive Scan lorsque vous choisissez ce mode.

La console Wii™ est en mode 50 Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode EDTV / HDTV (480p), veuillez sélectionner TYPE DE TELEVISEUR dans les paramètres Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage.

ATTENTION : UTILISEZ LA DRAGONNE POUR TELECOMMANDE Wii

Faites passer le cordon de la dragonne dans le crochet du connecteur. Insérez la prise du Nunchuk™ dans le connecteur d'extension externe situé au bas de la télécommande Wii. Passez votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii. Faites glisser le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet. Ne serrez pas la dragonne plus que nécessaire pour éviter toute gêne. Elle doit seulement être serrée de façon à rester en place.





ATTENTION : tenez toujours fermement la télécommande Wii et le Nunchuk. Utilisez toujours l'étui pour télécommande Wii (RVL-022) ainsi que la dragonne pour télécommande Wii pour éviter de laisser glisser la télécommande Wii, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. L'étui pour télécommande Wii offre à celle-ci une protection au cas où elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii™. Si vos mains deviennent moites ou humides, cessez de jouer et séchez-les. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas de façon excessive ou trop rapide et ne faites pas des mouvements trop amples.

Installez le Nunchuk comme indiqué. Utilisez le crochet situé sur la prise du Nunchuk pour attacher la dragonne et éviter que la prise ne se détache du connecteur d'extension externe de la télécommande Wii et ne heurte des objets ou des personnes.

AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. La dragonne pour télécommande Wii et le câble du Nunchuk peuvent s'enrouler autour du cou.

Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii™

Le joueur ne peut pas utiliser une télécommande Wii si elle n'est pas synchronisée avec la console Wii. La télécommande Wii fournie avec la console Wii a déjà été synchronisée avec celle-ci. La procédure de synchronisation en mode standard sert à ajouter d'autres télécommandes Wii à votre console ou à effectuer une nouvelle synchronisation de votre télécommande Wii. Elle permet à la télécommande Wii de communiquer avec la console.

Mode standard – Une fois synchronisée, la télécommande Wii le restera à moins que vous ne modifiiez cette configuration en la synchronisant avec une autre console.

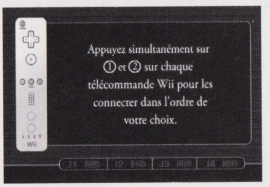
Mode temporaire – Ce mode vous permet d'utiliser temporairement votre télécommande Wii sur une autre console et d'utiliser la télécommande Wii d'un ami avec votre console. Il n'efface pas le mode standard sauvegardé dans la télécommande Wii. Dans ce mode, la télécommande Wii communique avec la console tant que celle-ci reste allumée. La synchronisation est perdue une fois que la console est éteinte.

- Jusqu'à 16 télécommandes Wii peuvent être synchronisées avec la même console Wii : 10 en mode standard et 6 en mode temporaire.
- Seule une télécommande Wii en mode standard peut allumer ou éteindre la console.

Synchronisation temporaire

NOTE : ce mode vous permet d'annuler temporairement la configuration en mode standard de toutes les télécommandes Wii tant que la console reste allumée. Une fois la console rallumée, les télécommandes Wii fonctionneront en mode standard.

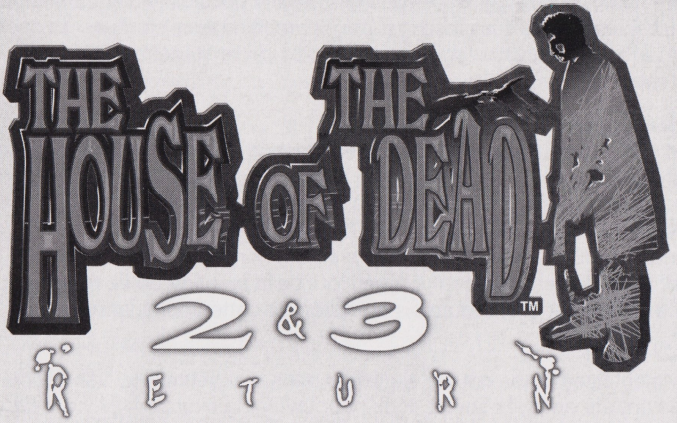
1. Appuyez sur le bouton HOME de la télécommande Wii synchronisée à la console.
2. Sélectionnez PARAMETRES à l'écran du menu HOME et choisissez l'option CHANGER L'ORDRE.



3. Appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 sur les télécommandes Wii dont vous souhaitez modifier l'ordre. L'ordre dans lequel vous synchronisez les télécommandes Wii sera pris en compte dans les parties en multijoueur.
4. Les témoins situés sur la manette clignotent pendant le processus de synchronisation.
   Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que les témoins cessent de clignoter, indiquant ainsi que la connexion est réussie.

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Installation de la console.

Merci d'avoir acheté HOUSE OF THE DEAD™ 2 & 3 RETURN. Ce logiciel est destiné à l'usage exclusif avec la console Wii™. Lisez attentivement ce manuel d'instructions avant de jouer.



Sommaire

Histoire 34
Commandes 35
Calibrage de la télécommande Wii 37
Commencer à jouer 38
THE HOUSE OF THE DEAD 2 39
- Mode arcade 40
- Mode original 41
- Mode Boss 42
- Mode d'entraînement 43
- Objets 44

THE HOUSE OF THE DEAD III 45
- Mode arcade 47
- Contre la montre 48
- Objets 49

Classements 49
Films du didacticiel 49
Options 50
Astuces pour les agents débutants 51
Support Technique 53
Garantie 54

Histoire

En tant qu'agent spécial de l'AMS, vous avez la possibilité unique d'enquêter sur tous les événements liés aux expériences ambitieuses et tordues du docteur Curien. Prenez le temps de vous familiariser avec les circonstances plutôt particulières de cette enquête.

Décembre 1998
On ne sait toujours pas si la dernière expérience du docteur Curien avait pour but d'éradiquer toute trace de la race humaine sur Terre, ou si un accident s'est produit en cours de route. Les agents Thomas Rogan et G ont été envoyés à la résidence Curien, où ils sont tombés face à face avec la « pièce maîtresse » des expériences du docteur Curien : une créature horrible nommée « Type00 Magician ». Malheureusement, le docteur a péri lors de la création de ce monstre. Les agents Thomas Rogan et G ont toutefois eu raison de cette abomination.

Février 2000
Des violentes émeutes ont été signalées dans une petite ville. Les agents Gary et James ont été envoyés sur les lieux pour calmer la situation. Ils y ont découvert des éléments similaires à ceux trouvés dans la résidence Curien, et leur piste les a menés à un homme mystérieux connu sous le nom de Goldman. Il existe peut-être un lien avec les événements de décembre 1998, mais les indices sont insuffisants pour le prouver avec certitude.

2002
Une demande officielle et urgente a été envoyée par le gouvernement d'un pays dont l'identité ne peut être révélée. Tous les agents disponibles y ont été envoyés pour enquêter sur des événements « étranges ». Peu après, des événements de nature similaire ont été signalés dans plusieurs pays de par le monde.

2003
Les événements de 2002 n'étaient pas réglés comme on l'avait d'abord cru. Des incidents similaires impliquant des créatures horribles se produisent maintenant tout autour du globe. Les citoyens paranoïaques doivent être maîtrisés, alors que le désordre et le chaos deviennent la norme. On ignore toujours la cause de ces événements, mais les conséquences sont dévastatrices, à l'échelle planétaire.

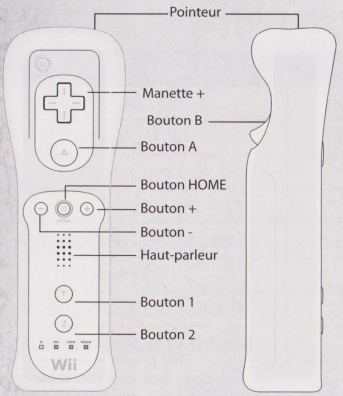
Octobre 2019
Les survivants ont identifié le centre de recherches de l'EFI comme étant à l'origine des événements qui ont provoqué la chute de l'humanité. Comprenant l'urgence de la situation, les dirigeants de l'AMS décident de recontacter l'ancien agent Thomas Rogan pour l'envoyer sur les lieux. Ils perdent toutefois le contact peu de temps après. Des recherches sont immédiatement lancées.

October 31, 2019
L'agent G et Lisa Rogan (la fille de l'agent Thomas Rogan) sont dépêchés au centre de recherches de l'EFI, où ils font face à des conditions qui rappellent l'apocalypse. Ils y découvrent des éléments nouveaux qui les mènent à un affrontement dont les conséquences changeront l'avenir de l'Homme. Les détails ne peuvent pas être révélés à l'heure actuelle.

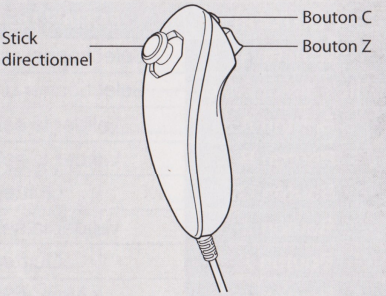
Commandes

Il est possible de jouer à ce jeu avec la télécommande Wii uniquement, ou en mode Nunchuk. Consultez mode d'emploi Wii pour plus de détails sur la connexion de la télécommande Wii et du Nunchuk. La télécommande Wii produira des effets sonores et des fonctions de vibration ; vous pourrez en modifier les paramètres depuis le menu HOME.

télécommande Wii



Nunchuk



FONCTIONS DES BOUTONS

Lorsque vous ne jouez qu'avec la télécommande Wii, les commandes sont les suivantes :

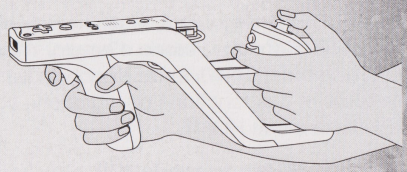
BOUTONS	ÉCRAN DE MENU	EN COURS DE JEU
Pointeur	*- Non utilisé -*	Viser/Recharger (voir page suivante)
Manette +	Sélectionner une option	*- Non utilisée -*
Bouton A	Valider la sélection	*- Non utilisée -*
Bouton B	Valider la sélection	Tirer
Bouton 1	Quitter	Passer les événements
Bouton +	*- Non utilisée -*	Mettre la partie en pause
Bouton -	Quitter	Passer les événements
Bouton HOME	Menu HOME	Menu HOME

En mode Nunchuk, les commandes suivantes seront également disponibles (en plus des commandes de la télécommande Wii) :

BOUTONS	ÉCRAN DE MENU	EN COURS DE JEU
Stick directionnel	Sélectionner une option	*- Non utilisé -*
Bouton C	Quitter	Passer les événements
Bouton Z	Valider sélection	Tirer (en maintenant enfoncé le bouton B)

MODE Wii ZAPPER™

Il est également possible de jouer à ce jeu avec le Wii Zapper de Nintendo. Veuillez consulter Wii Zapper mode d'emploi pour plus de détails sur la façon de connecter la télécommande Wii et le Nunchuk à l'accessoire en forme de fusil.



Voici les commandes en mode Wii Zapper :

BOUTONS	ÉCRAN DE MENU	EN COURS DE JEU
Manette +	Sélectionner une option	*- Non utilisée -*
Stick directionnel	Sélectionner une option	*- Non utilisée -*
Bouton A	Valider la sélection	*- Non utilisée -*
Bouton B	Valider la sélection	Tirer
Bouton C	Quitter	Passer les événements
Bouton Z	Valider la sélection	Tirer
Bouton 1	Quitter	Passer les événements
Bouton +	*- Non utilisée -*	Mettre la partie en pause
Bouton -	Quitter	Passer les événements
Bouton HOME	Menu HOME	Menu HOME

✱ Pour tirer avec le bouton Z, vous devez d'abord maintenir enfoncé le bouton B.

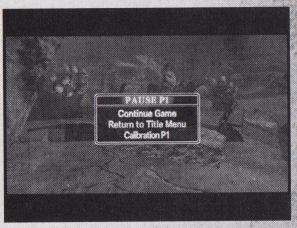
TIRER ET RECHARGER

En cours de jeu, un curseur de visée apparaîtra à l'écran lorsque vous pointerez votre télécommande Wii vers l'écran. Cette cible sera utilisée pour viser les ennemis. Pour viser un endroit en particulier, pointez simplement la télécommande Wii vers cet endroit.

Si le chargeur de votre arme est à court de munitions, vous pouvez recharger en visant hors de l'écran.

MENU DE PAUSE

Appuyez sur le bouton + en cours de jeu pour mettre la partie en pause et ouvrir le menu de pause. Vous pouvez appuyer à nouveau sur le bouton + pour reprendre la partie, ou choisir l'une des options suivantes :



Continuer la partie . . . . . .Reprendre la partie.

Retour au menu principal. . . .Quitter la partie.

Calibrage J1 . . . . . Calibrer la télécommande Wii du Joueur 1.

Calibrage J2 . . . . . Calibrer la télécommande Wii du Joueur 2

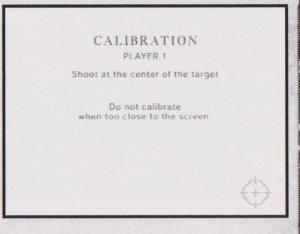
✱ Seul le joueur qui a mis la partie en pause peut calibrer sa télécommande Wii

Calibrage de la télécommande Wii

Le calibrage de la télécommande Wii se fait de façon séparée pour le Joueur 1 et le Joueur 2. Vous pouvez accéder à l'écran du calibrage depuis l'écran des options (p.21), ou depuis le menu de pause, en cours de jeu.

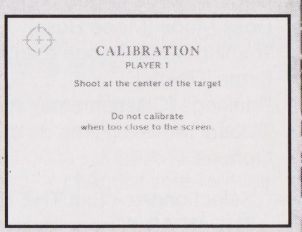
ÉTAPE 1

Pointez la télécommande Wii ou le Wii Zapper vers votre écran. Une cible apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran. Visez-la et tirez dessus.



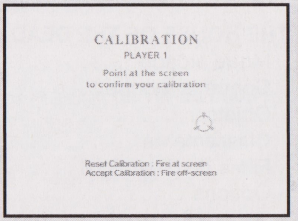
ÉTAPE 2

La cible sera ensuite affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran. Visez-la et tirez dessus.

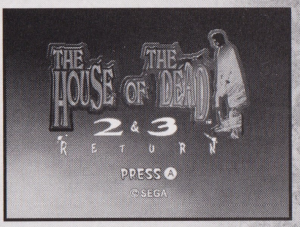


ÉTAPE 3

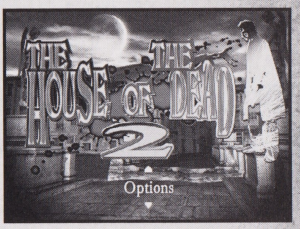
Lorsque vous pointez l'écran, le curseur de visée se déplacera à l'endroit où vous visez sur l'écran. Si vous pointez hors de l'écran, le curseur de visée disparaîtra. Visez hors de l'écran et tirez pour confirmer le calibrage et quitter. Si vous ne voulez pas confirmer, visez sur l'écran et tirez pour reprendre les étapes.



Commencer à jouer

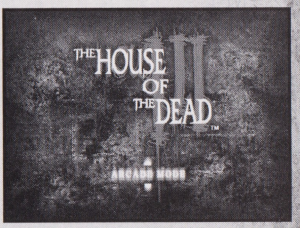


Appuyez sur l'un des boutons A, B ou Z pour afficher le menu de sélection du jeu. Appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers le haut ou le bas pour choisir le jeu auquel vous voulez jouer (**THE HOUSE OF THE DEAD 2** ou **THE HOUSE OF THE DEAD 3**). Depuis le menu principal du jeu sélectionné, appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers le haut ou le bas pour choisir un mode de jeu.



THE HOUSE OF THE DEAD 2 39
Arcade Mode [Mode arcade] 40
Original Mode [Mode original] 41
Boss Mode [Mode Boss] 42
Training Mode [Mode d'entraînement] . . . 43
Items [Objets] 44
Rankings [Classements] 50
Tutorial Movies [Films du didacticiel] 50
Options 50

✷ Sélectionnez « Exit **THE HOUSE OF THE DEAD 2** » [Quitter **THE HOUSE OF THE DEAD 2**] pour revenir à l'écran de sélection du jeu.



THE HOUSE OF THE DEAD III 45
Mode arcade 47
Contre la montre 48
Objets 49
Classements 50
Films du didacticiel 50
Options 50

✷ Sélectionnez « **Quitter THE HOUSE OF THE DEAD 3** » pour revenir à l'écran de sélection du jeu.

À PROPOS DU JEU POUR DEUX JOUEURS

Il est possible de jouer à certains modes en équipe avec un autre joueur. Pour commencer à jouer avec un autre joueur, le Joueur 1 doit commencer la partie, puis le Joueur 2 devra appuyer sur le bouton A pour le rejoindre. Les crédits seront partagés par les deux joueurs.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

ÉCRAN DE JEU

❶ Curseur de visée
Indique l'endroit que vous visez.

❷ Balles restantes
Le nombre de balles qu'il vous reste. Rechargez avant d'être à court !

❸ Vie
Cette jauge diminuera lorsque vous subissez des dégâts ou lorsque vous tirez par mégarde sur un civil. La jauge de vie augmentera si vous ramassez certains objets spéciaux. Lorsqu'il ne vous reste plus de vie, le message « Continue » [Continuer] apparaîtra.

❹ Crédits
Le nombre de fois que vous pourrez continuer. Lorsque tous vos crédits sont épuisés, la partie est terminée.

❺ Jauge de vie du Boss
Cette jauge diminuera lorsque le Boss subira des dégâts. Lorsque la jauge atteindra zéro, le chapitre sera terminé.

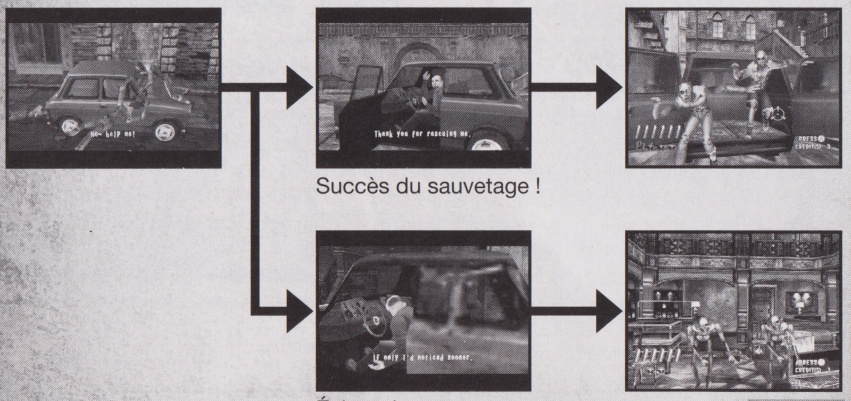
❻ Temps
Vous indique le temps utilisé pour battre le Boss en Mode Boss (p.15).

✶ Lorsque vous jouez avec un autre joueur, les balles et la jauge de vie du Joueur 2 seront affichées à la droite de l'écran.

SYSTÈME DE SCÉNARIO À CHOIX MULTIPLES

Ce jeu utilise un « système de scénario à choix multiples », dans lequel les événements de l'histoire varieront en fonction des actions effectuées par le joueur. En conséquence, même les joueurs les plus expérimentés pourront découvrir de nouvelles scènes en jouant plusieurs fois.

Par exemple :
Les habitants se font attaquer par des zombies !



Succès du sauvetage !

Échec du sauvetage...

Mode arcade

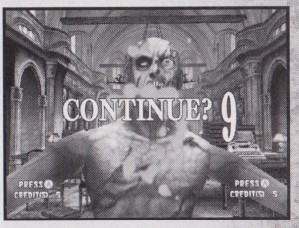
Ce mode est une fidèle reproduction de la version arcade de THE HOUSE OF THE DEAD 2.

COMMENCER À JOUER

Sélectionnez « Arcade mode » [Mode Arcade] depuis l'écran du menu et appuyez sur le bouton A, B ou Z. La partie commencera après la cinématique d'ouverture.

CONTINUER/FIN DE LA PARTIE

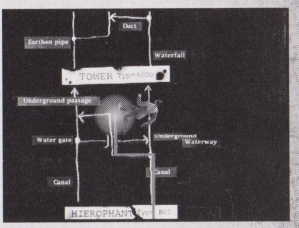
Lorsque votre jauge de vie sera épuisée, le message « Continue » [Continuer] s'affichera. Vous pourrez continuer en appuyant sur le bouton A, B ou Z avant que le décompte n'atteigne zéro. Mais lorsque vous serez à court de crédits, la partie sera vraiment terminée !



✷ Vous pouvez accélérer le décompte en appuyant sur le bouton 1, – ou C.

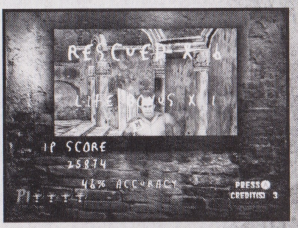
L'ÉCRAN DE SÉLECTION DU PARCOURS

À la fin de la partie, l'écran de sélection du parcours s'affichera, et vous pourrez y voir les parcours que vous avez suivis jusqu'à présent.



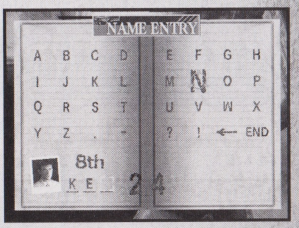
ÉCRAN DU SCORE/ÉCRAN DE PARTIE RÉUSSIE

Une fois qu'un chapitre a été terminé, l'écran du score s'affichera, et vous pourrez y voir diverses statistiques. Lorsque tous les chapitres ont été réussis, vous serez jugé sur votre performance globale.



INSCRIPTION DES MEILLEURS SCORES

L'écran d'inscription des meilleurs scores s'affichera si votre score final dans le mode Arcade, Original ou Boss se situe parmi les dix meilleurs. Inscrivez un nom de trois lettres pour vous identifier avant que le temps n'atteigne zéro. Sélectionnez «⟵» pour revenir à la lettre précédente. Sélectionnez « **END** » [FIN] pour inscrire votre nom.

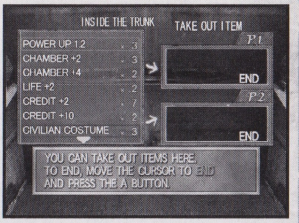


Mode original

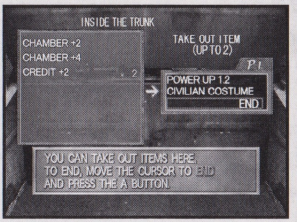
Ramassez des objets qui vous aideront à terminer les niveaux. Le mode original est idéal pour les joueurs qui croient que le mode Arcade est trop difficile.

ÉCRAN DE SÉLECTION DES OBJETS

Rendez-vous à cet écran pour sélectionner des objets à équiper. Si vous jouez en mode pour un joueur, vous pouvez transporter jusqu'à deux objets à la fois. Si vous jouez en équipe avec un ami, chaque joueur ne pourra transporter qu'un seul objet. Appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner un objet, et appuyez sur le bouton A, B ou Z pour déplacer les objets vers la fenêtre des objets équipés.



Lorsque vous avez atteint le nombre maximum d'objets pouvant être sélectionnés, le curseur se déplacera automatiquement sur « **END** » [FIN]. Pour changer l'objet équipé, appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner un objet et appuyez sur le bouton A, B ou Z pour remettre l'objet dans votre inventaire.



✷ Une fois qu'un objet a été utilisé, il disparaîtra de votre liste la prochaine fois que vous jouerez.

UTILISER DES OBJETS ENSEMBLE

Certains objets possèdent des caractéristiques extraordinaires lorsqu'ils sont utilisés ensemble, mais d'autres objets ne pourront pas être utilisés avec d'autres (dans quel cas, vous verrez le message « THESE ITEMS CANNOT BE COMBINED » [CES OBJETS NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉS ENSEMBLE]). Essayez de trouver les combinaisons optimales !

OBTENIR DES OBJETS

Les objets sont cachés dans des barils, des caisses, et dans d'autres endroits que vous devrez découvrir. Tirez sur les caisses pour révéler les objets qui sont à l'intérieur, puis tirez sur les objets pour les ramasser. Vous retrouverez les objets ramassés dans votre inventaire.

JOUER AU MINI-JEU POUR OBTENIR UN OBJET

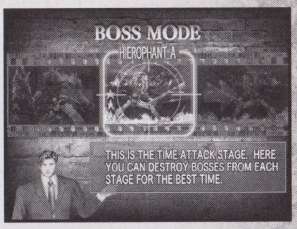
Si vous avez rempli certaines conditions, vous pourrez jouer à un mini-jeu immédiatement après avoir lancé le jeu THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN et sélectionné « THE HOUSE OF THE DEAD 2 » depuis l'écran de sélection du jeu. Combattez les zombies et gagnez des objets qui vous seront utiles dans le mode original.

Vous pouvez passer le mini-jeu en appuyant sur le bouton 1, - ou C.

Mode Boss

Affrontez les Boss de chaque chapitre, et essayez de les battre le plus rapidement possible. Ce mode n'est disponible que pour un joueur.

ÉCRAN DE SÉLECTION DU BOSS



Appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers la gauche ou la droite pour sélectionner un Boss. Si le Boss sélectionné possède plusieurs étoiles, appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers le haut ou le bas pour en choisir la quantité (voir ci-dessous). Plus un Boss possède d'étoiles, plus il sera difficile à battre. Appuyez sur le bouton A, B ou Z pour commencer une bataille contre un Boss.

Appuyez sur le bouton 1, - ou C pour quitter ce mode.

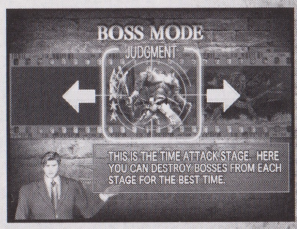
JUDGMENT	Boss du chapitre 1
HIEROPHANT A/B	Boss du chapitre 2
TOWER A/B	Boss du chapitre 3
STRENGTH A/B	Boss du chapitre 4
MAGICIAN	Boss du chapitre 5

- Les Boss A/B apparaîtront à des endroits différents selon le parcours que vous aurez choisi dans le mode Arcade ou le mode Original.
- Si certains critères sont remplis, d'autres sélections seront disponibles.

FIN DE LA PARTIE

La partie sera terminée lorsque la jauge de vie de votre personnage sera vide. Dans ce mode, il n'y a pas de crédits.

ÉTOILES

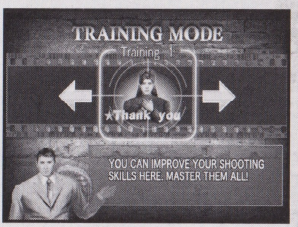


Le nombre d'étoiles indique le plus haut niveau de difficulté du Boss choisi. Lorsque vous configurez ce mode, sélectionnez le nombre d'étoiles en fonction du niveau de difficulté désiré. Si vous battez le Boss au niveau de difficulté le plus élevé, une autre étoile sera disponible. Les cinq étoiles rouges indiquent que vous avez battu le Boss au niveau de difficulté le plus élevé possible.

Mode d'entraînement

Peaufinez vos techniques de combat dans ce mode. Vous pourrez vous entraîner à faire les tactiques de base ainsi que les tactiques les plus avancées. Ce mode n'est disponible que pour un joueur.

ÉCRAN DE SÉLECTION DE L'ENTRAÎNEMENT



Appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers la gauche ou la droite pour sélectionner une session d'entraînement. James vous décrira le type d'entraînement choisi. Si la session d'entraînement sélectionnée affiche au moins deux étoiles, appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers le haut ou le bas pour choisir le nombre d'étoiles pour votre entraînement. Appuyez sur le bouton A, B ou Z pour commencer l'entraînement. Lorsque vous commencez le mode d'entraînement pour la première fois, seul « Training 1 » [Entraînement 1] sera disponible.

Appuyez sur le bouton 1, - ou C pour quitter ce mode.

ENTRAÎNEMENT RÉUSSI/CONTINUER

Après avoir réussi une session d'entraînement, le message « Success » [Succès] sera affiché. Appuyez sur le bouton A, B ou Z pour revenir à l'écran de sélection de l'entraînement. Si vous n'avez pas terminé l'entraînement, l'écran « Continue » [Continuer] apparaîtra. Appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers la gauche ou la droite pour choisir l'une des options suivantes :

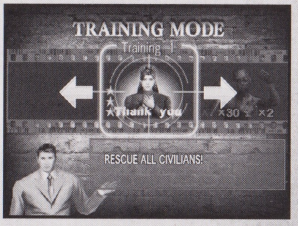
AGAIN . . . [ENCORE] Essayer à nouveau.

QUIT [QUITTER] Quitter la session d'entraînement et retourner à l'écran de sélection de l'entraînement.

SESSIONS D'ENTRAÎNEMENT PLUS AVANCÉES

Si vous terminez la session d'entraînement la plus avancée, d'autres sessions d'entraînement deviendront disponibles.

ÉTOILES ET NIVEAU DE DIFFICULTÉ



Si vous terminez une session d'entraînement ou un combat contre un Boss, une étoile comme celle affichée dans le coin inférieur droit apparaîtra. Les étoiles représentent le niveau de difficulté : plus il y en a, plus la partie sera difficile. Pour augmenter le nombre d'étoiles d'une session, terminez l'entraînement au plus haut niveau de difficulté disponible.

Objets

Vous pourrez trouver divers objets dans le mode Arcade et dans le mode Original. En voici quelques-uns:

Trousse de premiers soins
ARCADE ORIGINAL
Ajoute une vie de plus.

Pièce d'or
ARCADE ORIGINAL
Points bonus.

Joyau
ARCADE ORIGINAL
Points bonus.

Grenouille dorée
ARCADE ORIGINAL
Points bonus.

Cartouche +2
ORIGINAL
Deux balles supplémentaires peuvent être ajoutées à la cartouche.

Crédit +2
ORIGINAL
Vous recevez deux crédits supplémentaires.

Capacité + 20%
ORIGINAL
Les dégâts causés par balles sont augmentés de 20%.

Costume d'Amy
ORIGINAL
Le personnage prendra l'apparence d'Amy.

Carabine
ORIGINAL
Les balles tirées touchent une cible plus grande.

Mitrailleuse
ORIGINAL
Tire six balles automatiquement à chaque fois que vous appuyez sur la gâchette.

LÉGENDE

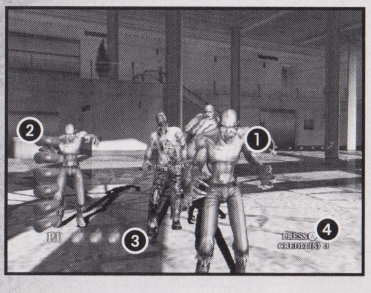
ARCADE Objet disponible dans le mode Arcade.

ORIGINAL Objet disponible dans le mode Original.

* Les objets spéciaux trouvés dans le mode Original ne peuvent pas être utilisés dans le mode Arcade.

THE HOUSE OF THE DEAD III

ÉCRAN DE JEU



❶ Curseur de visée
Indique l'endroit que vous visez.

❷ Balles restantes
Le nombre de balles qu'il vous reste. Recharger remplit complètement le chargeur.

❸ Vie
Cette jauge diminuera lorsque les zombies vous infligeront des dégâts. La jauge de vie augmentera si vous ramassez certains objets spéciaux ou si vous réussissez les « Épreuves en équipe » (voir p.15). Lorsqu'il ne vous reste plus de vie, le message « Continuer » apparaîtra.

❹ Crédits
Le nombre de fois que vous pourrez continuer la partie. Lorsque tous vos crédits sont épuisés, la partie est terminée.

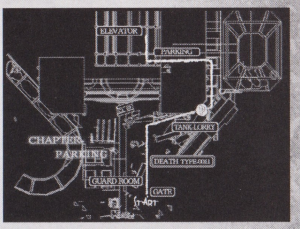
❺ Jauge de vie du Boss
Cette jauge diminuera lorsque le Boss subira des dégâts. Lorsque la jauge du haut atteint zéro, le chapitre sera terminé. La jauge du bas diminuera lorsque vous réaliserez certains objectifs spécifiques. Lorsqu'elle atteint zéro, vous pouvez arrêter les attaques du Boss en épuisant son énergie avant l'attaque suivante.

❻ Temps
Vous indique le temps restant dans le mode Contre la montre. La partie sera terminée lorsque le temps est écoulé. Le temps diminuera lorsque vous subissez des dégâts infligés par les monstres, et augmentera lorsque vous tuerez des créatures rapidement, gagnerez des objets, et réussirez des « Épreuves en équipe » (voir p.19).

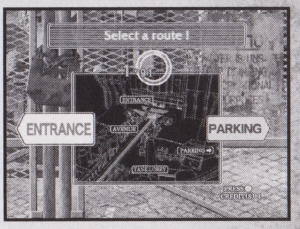
✷ Lorsque vous jouez avec un autre joueur, les balles et la jauge de vie du Joueur 2 seront affichées à droite de l'écran.

SYSTÈME DE SCÉNARIO À CHOIX MULTIPLES

Les événements de l'histoire varieront en fonction des actions effectuées par le joueur. L'histoire sera différente selon le parcours choisi. Découvrez le jeu en entier en jouant dans chaque parcours disponible !



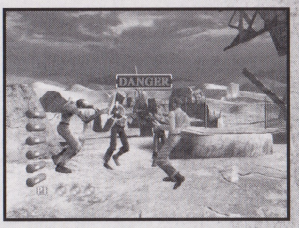
Ce système n'est pas le même que dans THE HOUSE OF THE DEAD 2, puisque vous devrez choisir un parcours lorsque plusieurs choix s'afficheront. Pour choisir le parcours, pointez la route à prendre, ou mettez-la en surbrillance avec la manette + ou le stick directionnel. Appuyez sur le bouton A ou tirez pour valider votre choix.



ÉPREUVES EN ÉQUIPE

Au cours de la partie, les joueurs travaillant en équipe se retrouveront parfois dans des situations périlleuses. Si, par exemple, un des joueurs est encerclé de zombies, l'autre joueur devra tous les descendre avant que son coéquipier ne soit attaqué. Vous recevrez un bonus si vous sauvez votre partenaire. Dans le mode Arcade, vous recevrez chacun une vie supplémentaire, tandis que dans le mode Contre la montre, vous recevrez tous deux plus de temps.

- Même si le personnage en danger est attaqué avant de pouvoir être sauvé, il ne mourra pas, et son temps restant ne sera pas affecté.
- Vos tirs ne blesseront pas le personnage en danger.



Battez les zombies marqués par l'inscription **DANGER** pour effectuer un sauvetage réussi.

Mode Arcade

Ce mode est une fidèle reproduction de la version pour arcade de THE HOUSE OF THE DEAD III. Terminez tous les chapitres sans perdre votre vie. La jauge de vie diminuera lorsque vous êtes attaqué par des zombies, et elle augmentera lorsque vous ramasserez des trousses de premiers soins ou des bonus, ou lorsque vous réussirez des événements.

COMMENCER À JOUER

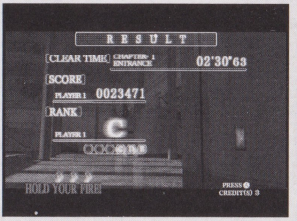
Sélectionnez le mode Arcade depuis l'écran de menu, et appuyez sur le bouton A, B ou Z. La partie commencera après la cinématique d'ouverture.

CONTINUER/FIN DE LA PARTIE

Lorsque votre jauge de vie sera épuisée, l'écran « Continuer » apparaîtra. Vous pourrez continuer en appuyant sur le bouton A, B ou Z avant la fin du compte à rebours. Attention, cependant, car la partie sera terminée pour de bon lorsque vous n'aurez plus de crédits !

ÉCRAN DES RÉSULTATS

Entre les chapitres, vous verrez un écran des résultats, vous indiquant le classement obtenu dans chaque chapitre. Des bonus de vie vous seront accordés si votre classement est élevé. Lorsque tous les chapitres seront terminés, votre classement global sera affiché.



TEMPS UTILISÉ	Temps utilisé pour terminer le chapitre.
SCORE	Total Score.
CLASSIFICATION	Classement atteint dans le chapitre.

INSCRIPTION DU MEILLEUR SCORE

L'écran d'inscription du nom s'affichera si votre record dans le mode Arcade ou Contre la montre se situe parmi les dix meilleurs. Inscrivez un nom de trois lettres avant que le compte à rebours n'atteigne zéro. Sélectionnez « ⟵ » pour revenir à la lettre précédente, et FIN pour valider votre nom.

Contre la montre

Dans le mode Contre la montre, vous devez vous rendre aussi loin que possible dans la limite du temps imparti. Le temps restant diminuera si vous subissez des dégâts, tandis qu'il augmentera lorsque vous battrez des monstres et lorsque vous réussirez des épreuves en équipe. Profitez pleinement des bonus de temps, et souvenez-vous qu'il faut tuer les zombies le plus rapidement possible !

RÈGLES DU MODE CONTRE LA MONTRE

- Vous ne disposez que d'un crédit, et vous ne pourrez pas reprendre la partie.
- Ce mode n'est disponible que pour un joueur.
- Le temps de départ initial est de 30 secondes.
- Le niveau de difficulté est **NORMAL**.

VOUS GAGNEREZ UN BONUS DE TEMPS SI VOUS...

- Tuez un zombie.
- Réussissez une épreuve en équipe.
- Obtenez un objet (Horloge).
- Recevez un classement élevé dans l'écran des résultats après la fin du chapitre.

L'ÉCRAN DES RÉSULTATS

Un écran des résultats est affiché entre les chapitres, vous indiquant le classement obtenu dans chaque chapitre. Vous pourrez gagner des bonus de vie en obtenant de bons classements. Lorsque tous les chapitres auront été terminés, votre classement global sera affiché.

TEMPS DE JEU. . . . . Le temps de jeu total.

CLASSEMENT . . . . . Votre classement pour chaque chapitre.

SCORE . . . . . Le score final obtenu.

TEMPS RESTANT . . . . Le temps restant lorsque la partie est terminée.

CLASSIFICA. TOTALE . Votre classement global.

L'ANALYSE DU DR CURIEN Le Dr. Curien vous fait part de ses commentaires et de son analyse sur votre performance.

Objets

Les barils de pétrole et les boîtes de carton qui apparaissent dans le jeu contiennent parfois des objets cachés. Tirez dessus une fois pour révéler l'objet, puis tirez sur l'objet pour le ramasser.

Trousse de premiers soins
Vous donne une vie supplémentaire..

Horloge
Vous donne du temps supplémentaire dans le mode Contre la montre.

Pièce d'or
Chaque pièce vaut 300 points bonus.

Grenouille dorée
Vous donne 1000 points bonus.

Pièce tordue
Chaque pièce vaut 200 points bonus.

Mini magicien
Vous donne 2000 points bonus.

Mecha Zombie
Vous donne 3 000 points bonus.

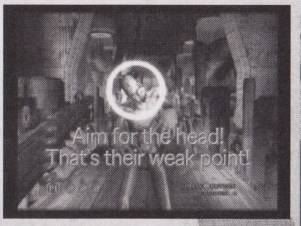
Crystal Coin
Vous donne un nombre de points bonus qui augmente à chaque fois que vous ramassez une pièce (la première pièce vaut 100 points, et une pièce peut valoir jusqu'à 1 500 points, si vous ramassez plusieurs pièces à la suite).

Classements

Vous pourrez accéder aux classements à partir des deux jeux. Ils afficheront les dix meilleurs scores des modes Arcade, Original et Boss (un classement pour chacun des Boss) pour THE HOUSE OF THE DEAD 2, et des modes Arcade et Contre la montre pour THE HOUSE OF THE DEAD III. Appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers la gauche ou la droite pour changer de page. Appuyez sur le bouton 1, - ou C pour revenir à l'écran du menu principal.

Films du didacticiel

Si vous jouez au mode Arcade dans l'un des jeux pour la première fois, un film didacticiel commencera avant le début de la partie. Si vous remplissez certains critères, un autre film didacticiel commencera la prochaine fois que vous jouerez. Vous pourrez voir ces films plus tard en sélectionnant « **Films didacticiels** » depuis l'écran du menu principal de chaque jeu.



Options

Vous pouvez modifier plusieurs paramètres de la partie. Appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers le haut ou le bas pour choisir une option, et sur le bouton A, B, + ou Z pour la valider. Appuyez sur la manette + ou sur le stick directionnel vers la gauche ou la droite pour modifier les paramètres de cette option. Choisissez « **PAR DÉFAUT** » pour rétablir tous les paramètres à leur valeur par défaut. Sélectionnez « **QUITTER** » pour revenir à l'écran précédent en sauvegardant les changements.

CALIBRAGE

Réglez votre visée. Sélectionnez quel joueur règlera sa visée, entre le Joueur 1 et le Joueur 2. Suivez ensuite les instructions de la page 6 pour régler la visée.

PARAMÈTRES DU JEU

Modifiez les paramètres de la partie en cours.

DIFFICULTÉ . . . .Sélectionnez un niveau de difficulté pour la partie.

VIE . . . . . .Déterminez le nombre initial de vies.

CRÉDIT(S) . . . . .Déterminez le nombre de crédits.

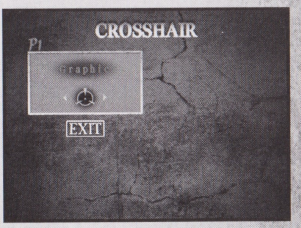
COULEUR DU SANG Déterminez la couleur du sang des zombies.

VIOLENCE . . . . .Déterminez le niveau de violence. (Non disponible dans THE HOUSE OF THE DEAD 2).

✱ Si vous terminez la partie ou répondez à certains critères, des niveaux de difficulté supplémentaires (Très facile et Très difficile) deviendront disponibles. Vous pourrez également commencer une partie avec 5 vies et 9 crédits maximum.

RÉTICULE

Chaque joueur peut modifier l'apparence de son réticule de visée. Pour un défi plus stimulant, sélectionnez « **NON** » pour jouer sans réticule de visée.



SON

Réglez le volume des sons dans le jeu :

BGM (musique) . . . . . Volume de la musique.

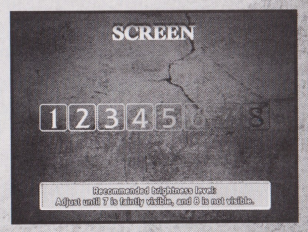
SE (effets sonores) . . . . . Volume des effets sonores.

VOIX . . . . . Volume des voix.

✱ Les paramètres de volume pour le haut-parleur de la télécommande Wii ainsi que les paramètres de vibration pourront être réglés depuis le menu HOME.

ÉCRAN

Lorsque vous sélectionnez cette option, une image de test s'affichera, pour vous permettre de régler le niveau de luminosité de votre écran à sa valeur optimale. Appuyez sur n'importe quel bouton pour quitter.



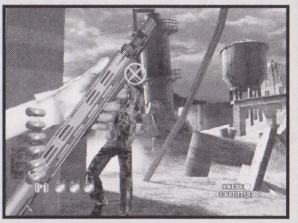
Astuces pour les agents débutants

Ici l'agent G. Je vous souhaite la bienvenue à l'AMS. Je vais donner quelques conseils pour les nouvelles recrues. La situation est difficile de nos jours, mais si vous gardez ces quelques trucs en tête, et si vous prenez le temps de peaufiner votre technique, vous pourrez peut-être vous en tirer vivant.

1. Pensez à qui tuer en premier
Lorsque les ennemis vous attaquent, ne ripostez pas en tirant au hasard. Observez d'où ils viennent et ce qu'ils font, puis décidez quel ennemi vous abattrez en premier. N'oubliez pas qu'il n'est pas toujours judicieux de tirer sur l'ennemi le plus proche en premier.

2. Visez leur point faible
Le point faible de tout zombie est sa tête. Essayez de leur faire exploser la cervelle si vous le pouvez. Même le plus déterminé des zombies ne peut pas se balader avec une balle logée entre les yeux.

3. Rechargez au bon moment
Lorsque vous rechargez, vous ne pouvez pas tirer. Faites bien attention au nombre de balles qu'il vous reste afin de déterminer le meilleur moment pour recharger. Gardez votre calme, et tout devrait bien se passer.



Oh, j'oubliais : si vous réussissez à finir THE HOUSE OF THE DEAD 2 et THE HOUSE OF THE DEAD III, un tout nouveau mode sera disponible. Quel est ce nouveau mode ? À vous de le découvrir ! Nous vous souhaitons bonne chance !

Notices légales

Copyright © 1990-2007 Info-ZIP. All rights reserved.

For the purposes of this copyright and license, "Info-ZIP" is defined as the following set of individuals:

Mark Adler, John Bush, Karl Davis, Harald Denker, Jean-Michel Dubois, Jean-loup Gailly, Hunter Goatley, Ed Gordon, Ian Gorman, Chris Herborth, Dirk Haase, Greg Hartwig, Robert Heath, Jonathan Hudson, Paul Kienitz, David Kirschbaum, Johnny Lee, Onno van der Linden, Igor Mandrichenko, Steve P. Miller, Sergio Monesi, Keith Owens, George Petrov, Greg Roelofs, Kai Uwe Rommel, Steve Salisbury, Dave Smith, Steven M. Schweda, Christian Spieler, Cosmin Truta, Antoine Verheijen, Paul von Behren, Rich Wales, Mike White.

This software is provided "as is," without warranty of any kind, express or implied. In no event shall Info-ZIP or its contributors be held liable for any direct, indirect, incidental, special or consequential damages arising out of the use of or inability to use this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the above disclaimer and the following restrictions:

1. Redistributions of source code (in whole or in part) must retain the above copyright notice, definition, disclaimer, and this list of conditions.

2. Redistributions in binary form (compiled executables and libraries) must reproduce the above copyright notice, definition, disclaimer, and this list of conditions in documentation and/or other materials provided with the distribution. The sole exception to this condition is redistribution of a standard UnZipSFX binary (including SFXWiz) as part of a self-extracting archive; that is permitted without inclusion of this license, as long as the normal SFX banner has not been removed from the binary or disabled.

3. Altered versions--including, but not limited to, ports to new operating systems, existing ports with new graphical interfaces, versions with modified or added functionality, and dynamic, shared, or static library versions not from Info-ZIP--must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source or, if binaries, compiled from the original source. Such altered versions also must not be misrepresented as being Info-ZIP releases--including, but not limited to, labeling of the altered versions with the names "Info-ZIP" (or any variation thereof, including, but not limited to, different capitalizations), "Pocket UnZip," "WiZ" or "MacZip" without the explicit permission of Info-ZIP. Such altered versions are further prohibited from misrepresentative use of the Zip-Bugs or Info-ZIP e-mail addresses or the Info-ZIP URL(s), such as to imply Info-ZIP will provide support for the altered versions.

4. Info-ZIP retains the right to use the names "Info-ZIP," "Zip," "UnZip," UnZipSFX, "WiZ," "Pocket UnZip," "Pocket Zip," and "MacZip" for its own source and binary releases.

Support Technique

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre région, visitez

www.sega-europe.com/support

Inscrivez-vous en ligne sur

www.sega.fr

pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

Retrouvez également tout l'univers SEGA sur votre Mobile !

Envoyez "SEGA" par SMS au 30130 et accédez au site WAP :

Fonds d'écran et Sonneries à télécharger.

Prix : SMS non surtaxé + coût de la navigation wap selon forfait opérateur.
Le prix de chaque contenu est affiché avant téléchargement.

Garantie

GARANTIE : SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de 180 jours à compter de la date du premier achat. Si vous constatez au cours de cette période de 180 jours que le jeu présente un défaut couvert par la présente garantie, votre revendeur devra, à sa discrétion, réparer ou remplacer le jeu sans frais, conformément au processus stipulé ci-dessous (interdictions strictes). Cette garantie limitée: (a) ne s'applique pas si le jeu est utilisé dans une entreprise ou à des fins commerciales; (b) est nulle si le jeu a été endommagé suite à un accident, un usage abusif, un virus ou une utilisation inappropriée. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

POUR BÉNÉFICIER DE LA GARANTIE : Les demandes de réparation sous garantie doivent être présentées au revendeur auquel vous avez acheté le jeu. Vous devez lui fournir le jeu accompagné d'un exemplaire du ticket d'achat d'origine et expliquer en quoi le jeu est défectueux. Le revendeur devra, à sa discrétion, réparer ou remplacer le jeu. Tout jeu fourni en remplacement sera garanti pour le reste de la période de garantie d'origine ou pour une période de 90 jours à compter de sa réception, la période la plus longue s'appliquant. Si pour quelque raison que ce soit, le jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à être remboursé des dommages directs (et uniquement directs) encourus en situation de confiance raisonnable, le montant total des dommages et intérêts étant limité au prix d'acquisition du jeu. Les mesures susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages et intérêts limités) constituent votre seul recours.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, SEGA EUROPE LIMITED, SES REVENDEURS ET SES FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCIDENTELS, PUNITIFS, INDIRECTS OU CONSÉCUTIFS LIÉS À LA POSSESSION, À L'UTILISATION OU AU DYSFONCTIONNEMENT DE CE JEU.

Les prix peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Ce service peut être indisponible dans certaines zones. La longueur de l'appel est déterminée par l'utilisateur. Les messages peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Les informations contenues dans ce document, y compris les URL et autres références à des sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modification sans préavis. Sauf mention contraire, les exemples de sociétés, d'organisations, de produits, de personnes et d'événements décrits dans le jeu sont fictifs et toute ressemblance avec des sociétés, des organisations, des produits, des personnes ou des événements réels serait tout à fait fortuite. L'utilisateur est tenu d'observer la réglementation relative aux droits d'auteur applicable dans son pays. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou introduite dans un système de restitution, ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans la permission expresse et écrite de SEGA Europe Limited.

Unless otherwise noted, the example companies, organisations, products, people and events depicted in the game are fictitious and no association with any real company, organisation, product, person or event is intended or should be inferred.

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights are reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

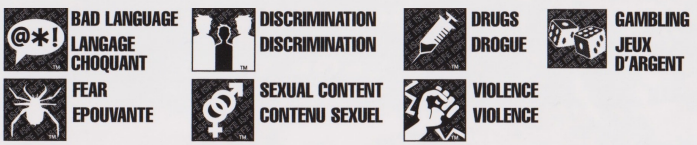
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and THE HOUSE OF THE DEAD are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

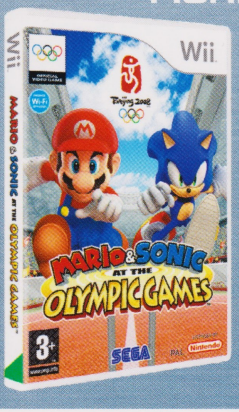
GREAT NEW GAMES AVAILABLE NOW!
DE NOUVEAUX JEUX FANTASTIQUES SONT À PRÉSENT DISPONIBLES !

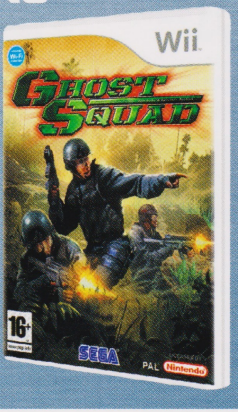
SONIC RIDERS ZERO GRAVITY™

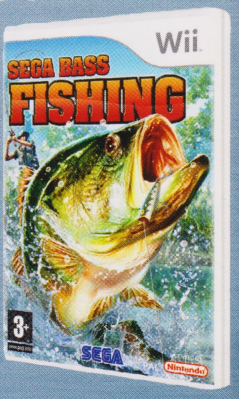
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES™

GHOST SQUAD™

SEGA BASS FISHING™







Packaging subject to change

Ce design est sujet à modifications.

SEGA® PASS

REGISTER YOUR COPY OF 'THE HOUSE OF THE DEAD™ 2 & 3 RETURN' TODAY!

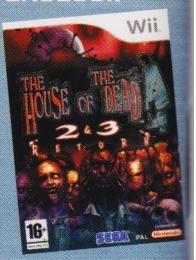
ENREGISTREZ VOTRE JEU "THE HOUSE OF THE DEAD™ 2 & 3 RETURN" DÈS AUJOURD'HUI

AND RECEIVE EXCLUSIVE ACCESS TO:

- PRIORITY DEMO PREVIEWS
- FIRST LOOK FOR VIDEOS AND MINI GAMES
- BETA GAME TESTING
- LATEST GAMING NEWS AND MUCH MORE...

ET OBTENEZ L'ACCÈS EXCLUSIF ET PRIORITAIRE AUX

- DÉMOS DE JEUX
- VIDÉOS ET MINI-JEUX INÉDITS
- BETA-TEST DE JEUX
- DERNIÈRES NEWS ET BIEN PLUS ENCORE...



WWW.SEGA-EUROPE.COM/REGISTER

RRHDPEUR1M

SEGA EUROPE LIMITED.
27 GREAT WEST ROAD, BRENTFORD, MIDDLESEX, TW8 9BW

SEGA®
www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo THE HOUSE OF THE DEAD, SONIC RIDERS, SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY, SEGA Bass Fishing, Ghost Squad and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation All rights reserved. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. All Rights Reserved. TM IOC. Copyright © 2007 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO.

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE